CATEGORÍA: **PROMOCIÓN DEL CUIDADO**

TÍTULO:
"APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS CUIDADOS DE ENFERMERÍA A TRAVÉS DEL JUEGO EN TRASTORNO MENTAL GRAVE (TMG) INFANTO-JUVENIL"

ANEXOS:

Anexo 1: manual de instrucciones

Instrucciones del juego OLIMPICA-MENTE

Jugadores: a partir de 2 jugadores. Se puede jugar sólo o en equipo, hasta un máximo de 4 equipos.

Elementos:

- Tablero de juego
- 4 fichas y un dado
- 100 tarjetas de preguntas (cada tarjeta incluye 5 preguntas, 1 de cada área)
- 100 tarjetas comodín (adivinanzas y refranero popular)
- Reloj de arena
- 20 medallas olímpicas

Reglas del juego:

El tablero consiste en un recorrido olímpico de casillas de diferentes colores. Cada color corresponde a un deporte olímpico que está asociado a un área determinada de preguntas:

- Color verde: área "habilidades sociales" y la opción a medalla de esa área la representa el esgrima.
- Color amarillo: área "estimulación cognitiva" y la opción a medalla de esa área la representa el piraguismo.
- Color rosa: área "autocuidados" y la opción a medalla de esa área la representa el baloncesto.
- Color ocre: área "psicoeducación" y la opción a medalla de esa área la representa el ciclismo.
- Color naranja: área "educación para la salud" y la opción a medalla de esa área la representa el atletismo.

El juego siempre es dirigido por un profesional de salud mental que no participa en el mismo, y tiene como funciones supervisar la dinámica del grupo durante el juego, formular las preguntas y valorar la idoneidad de las respuestas.

Funcionamiento del juego:

Comienza el juego con el jugador que saque el número más alto con el dado. Los turnos de los siguientes jugadores/equipos se seguirán en sentido contrario al de las agujas del reloj. Se comienza situando la ficha en la casilla de salida y se avanza en tantas casillas como el número que marque el dado. Una vez en la casilla, la persona que dirige el juego coge la primera tarjeta del montón de preguntas y hace al jugador una pregunta que se corresponde con el color de la casilla en la que se encuentre. En este momento el jugador puede elegir entre dos opciones: responder a la pregunta ó si no está seguro de saber la respuesta correcta, elegir una tarjeta comodín. Si el jugador responde correctamente, puede tirar de nuevo el dado y si falla pasa el turno al siguiente jugador. En cada turno hay una sóla opción de usar la tarjeta comodín.

En caso de que el jugador caiga en una de las casillas especiales (que están identificadas con imágenes de los cinco deportes olímpicos y pone medalla) y responde correctamente a la pregunta formulada, obtiene una medalla correspondiente al deporte olímpico de la casilla, asociado a su vez con el área determinada de preguntas. Si el jugador responde de forma incorrecta, el turno pasa al siguiente jugador. En estas casillas especiales no existe la posibilidad de usar la tarjeta comodín.
También hay otras casillas en el tablero con características especiales:

- salto de valla: estas casillas dan la opción de pasar a la próxima casilla "salto de valla", el paso será hacia delante si existe otra casilla "salto de valla" antes de la meta, y será hacia atrás si es la última casilla "salto de valla" antes del final del recorrido
- "vuelve a tirar": casillas representadas por dos dados que dan opción a tirar de nuevo sin tener que responder a ninguna pregunta.

El juego se gana consiguiendo las cinco medallas deportivas correspondientes a las cinco áreas de trabajo. Se pueden conseguir si se responde de forma correcta en las casillas especiales con opción a medalla (identificadas con imágenes de los cinco deportes olímpicos), o se pueden conseguir si se llega a la meta. En la meta se tendrá la oportunidad de lograr las medallas que falten respondiendo a las preguntas del color que quede por superar. Hay que tener en cuenta que para hacerse con estas medallas en la meta, tampoco se puede usar el comodín.

Anexo 2: Resultados tabla

INDICADORES	**COD NOC 1601**	**COD NOC 1609**	**COD NOC 1604**	**COD NOC 1503**	**COD NOC 1209**	**COD NOC 0109**	**COD NOC 0300**	**COD NOC 0306**	**COD NOC 1502**	**COD NOC 1205**	**CODJ NOC 0902**
Medida pretratamiento	8,16	9,6	10,83	14,6	14,6	33,3	6,1	10,8	15,1	10,8	14
Medida postratamiento	10	13,3	13,3	16,3	18,6	39,8	7,5	14	17,3	14	17

Anexo 3: Resultados gráfica

